

- Muutin evaluointifunktiotani. Nappuloiden arvot ovat nytten kaksiulotteisissa taulukoissa, tällä tavalla tietyn nappulan arvo saadaan helpommin.
- Laitoin käyttöliittymääni swingworkerin, nyt peli ei jäädy kun tekoäly laskee parhaan liikkeen.
- Refaktoroin hieman DeepShoe luokkaa, nyt siinä on siirra metodi.
- Muokkasin hieman testejä
- Aloitin testidokumentaation
- Peli ei ole enään yhtään niin buginen kuin aikaisemmin, se teki outoja siirtoja välillä mutta se ongelma on korjattu
- Tekoäly osaa pelata itseään vastaan mutta jää välillä jumiin, eli siirtää samaa nappulaa edes takaisin mutta sitä ongelmaa on vaikea ratkaista.
- Kun minä pelaan itse peliä vastaan niin voitan sen aika usein, vaikka se tekee kyllä ihan fiksuja liikkeitä välillä.
- En tiedä onko mahdollista tehdä shakkipelistä todella fiksu käyttämättä koneoppimista, pelkällä evaluointifunktiolla.
- Tein uuden jutun joka varmistaa ettei, kun kaksi tekoälyä on vastakkain, ne jää siirtämään samaa nappulaa edes takaisin ikuisesti